

โมดูลเล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ Mp3 player module for instructional media development

ประดิษฐ์ พันธุ์ภูมิ¹ ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี² และสมชาย หมั่นสายญาติ³
Pradit Punphum¹, Sirirat Petsangsri² and Somchai Maunsaiyat³

¹นักศึกษาลัทธิศาสตร์ ค.อม (สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาทางการอาชีวศึกษาและเทคนิคศึกษา)

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม³ อาจารย์ สาขาวิชาครุศาสตร์วิศวกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

pradit@imicrolab.com, kpsirira@kmitl.ac.th, and kmsomcha@kmitl.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและพัฒนาโมดูล เล่นเสียงเอ็มพีสาม ในด้านการออกแบบ โครงสร้าง และด้านการนำมาใช้งานและ 2) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจากการใช้งานโมดูล เล่นเสียงเอ็มพีสาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือครูวิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดชัยภูมิเขต 3 จำนวน 30 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ 2) สื่อการเรียนรู้ตัวอย่างที่สร้างขึ้นจาก โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ สร้างเป็นแผนภูมิดวงดาวและระบบสุริยะจักรวาล ซึ่งเป็นเนื้อหาวิชาในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3) แบบประเมินความเหมาะสมของ โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 6 ท่าน และ 4) แบบสอบถามวัดความพึงพอใจ โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ โดยกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัยพบว่า 1) โมดูล เล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ในด้านการออกแบบ โครงสร้าง และด้านการนำมาใช้งาน ผ่านเกณฑ์การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ 2) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจากการใช้งานโมดูล เล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ด้านการออกแบบ ด้านโครงสร้าง และการนำไปใช้งาน มีระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวม 4.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม สื่อการเรียนรู้ แผนภูมิดวงดาวและระบบสุริยะจักรวาล ความพึงพอใจ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

Abstract

The purposes of this study were; 1) to create and develop of MP3 player module in the design, structure, and the implementation, and 2) to find satisfaction of using MP3 player module. The sample used in this study were 30 science teachers who taught at the fourth grade, in Chaiyaphum District Educational Service Area Office 3 selected by multi-steps sampling method.

The research instrument were, 1) MP3 player module for instructional media development, 2) Instructional media titled "Stars and the solar system" developed with MP3 player module 3) Evaluation form of MP3 player module for instructional media evaluated by six experts, and 4) Samples' satisfaction form to measure satisfaction of MP3 player module for instructional media evaluated by the samples.

The results of this research were as follow. 1) The MP3 player module for instructional media evaluated by six experts passed all the criteria of appropriateness design, structure, and implementation aspect. 2) The MP3 player module for instructional media in all aspects had a highest level of sample' satisfaction which. The mean of 4.57, and the standard deviation of 0.58, which met all the hypotheses.

Keywords : MP3 player module; instructional media; Stars and the solar system; Satisfaction instructional; media development

1. บทนำ

สื่อการสอนนับเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้และทักษะต่าง ๆ จากผู้สอนไปยังผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากปราศจากสื่อแล้วคงจะทำให้การสอนเป็นไปอย่างยากลำบาก เนื่องจากไม่มีตัวกลางในการเสนอเนื้อหาไปยังผู้เรียนนอกจากใช้ตัวผู้สอนเท่านั้นเป็นตัวสื่อ อันจะทำให้การสอนนั้นได้รับประสิทธิผลไม่สมบูรณ์อย่างแน่นอน ซึ่งสื่อการสอนได้มีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่การใช้สื่อแบบง่าย ๆ เช่น หนังสือ แผนที่ ลูกโลก กระดานดำ ฯลฯ ไปจนถึงการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในระบบแอนะล็อกและพัฒนาเป็นสื่อระบบดิจิทัลในปัจจุบัน เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบและศักยภาพทางการศึกษา [1]

การนำสื่อมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งเป็นการนำวัสดุเครื่องมือและวิธีการมาประกอบในการถ่ายทอดความรู้และเนื้อหาไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ในสิ่งที่ครูได้ถ่ายทอด รวมถึงมีความเข้าใจตรงตามเนื้อหา นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น ช่วยประหยัดเวลา และ สิ่งสำคัญที่สุดคือ ผู้สอนย่อมต้องทราบถึงแหล่งการเรียนรู้และออกแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพความจริงที่จัดสรรได้ในสถานศึกษาของตน ผู้สอนจึงต้องมีความรู้และทักษะในเรื่องของการสำรวจและประเมินสื่อ การสร้างสื่อและการใช้สื่อในการเรียนการสอน ดังนั้นวัสดุและเครื่องมือจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างและออกแบบสื่อเพื่อให้สามารถถึงจุดมุ่งหมายของการผลิตสื่อ นั่นคือ สื่อเสียงหรือสื่อโสต เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ [2]

สื่อเสียงหรือสื่อโสต เป็นสื่อที่ใช้ในการสัมผัสโดยการรับฟัง เพื่อความเข้าใจ สัมผัสถึงอารมณ์หรือรู้ถึงจุดมุ่งหมายของการผลิตสื่อ นั้น การเรียนการสอนมีการใช้เทคโนโลยีเสียงและภาพด้วยวัสดุอุปกรณ์สื่อโสตในการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะสื่อธรรมดาและ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น แผ่นเสียงและเครื่องเล่นแผ่นเสียง เทปเสียงและเครื่องเล่นเทป ฯลฯ สื่อเหล่านี้ นับเป็นสื่อแบบดั้งเดิมหรือเรียกว่า สื่อพื้นฐาน การบรรยายด้วยเสียงเพื่อให้ผู้เรียนรับรู้เนื้อหาบทเรียน การฟังจะเกิดขึ้นเมื่อมีกระบวนการของการได้ยินและความเข้าใจข้อมูลที่ส่งมาขณะเดียวกันถ้ามีการฟังอย่างตั้งใจจะเป็นการให้ความเอาใจใส่พิจารณาข้อมูลนั้นซึ่งจะเป็นสิ่งเร้าให้เกิดการเรียนรู้ การนำสื่อเสียงมาใช้ในการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้จึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ให้เหมาะสมและควรใช้

เทคโนโลยีของสื่อเสียงให้ตอบสนองกับการออกแบบสื่อการเรียนรู้ด้วยเช่นกัน [3]

เทคโนโลยีของเครื่องเล่นเสียงนั้นมีทั้งมีหลายประเภทซึ่งสามารถแยกออกเป็นแบบ แอนะล็อก เช่น เทปคาสเซ็ทดี วิดีโอเครื่องเสียง และแบบดิจิทัล เช่น เครื่องเล่นซีดีและดีวีดี เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นเอ็มพีสาม หรือโทรศัพท์มือถือ เครื่องเล่นเสียงได้มีการพัฒนาเป็นอย่างมาก และด้วยเทคโนโลยีของเอ็มพีสาม ที่เป็นที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ด้วยขนาดไฟล์ที่มีขนาดเล็ก และคุณภาพเสียงที่ดี สามารถบันทึกลงเมมโมรี่ และสามารถนำไปเล่นกับเครื่องเล่นเสียงแบบต่าง ๆ ได้ที่สามารถรองรับการเล่นไฟล์แบบเอ็มพีสาม รวมทั้งโทรศัพท์มือถือก็สามารถที่และเล่นเสียงเอ็มพีสามได้ ดังนั้นเอ็มพีสามจึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก แต่การนำเครื่องเล่นเสียงแบบต่าง ๆ เข้าไปใช้งานในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ก็ไม่ใช่เรื่องที่ย่างยาก เพราะเครื่องเล่นเสียงแบบต่าง ๆ ถูกออกแบบมาสำหรับใช้งานทั่วไปหรือใช้งานเพื่อความบันเทิงเท่านั้น จึงไม่สามารถนำเครื่องเล่นเสียงทั่วไปมาใช้ในการออกแบบและสร้างสื่อที่ต้องการใช้เสียงบรรยายได้ตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบ

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สามารถใส่เสียงบรรยาย จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการใช้เครื่องเล่นเสียงเพื่อใช้สำหรับเล่นเสียงที่ต้องการ เช่น การทำแผนภูมิรูปภาพที่มีเสียงบรรยาย สมุดภาพ หรือ สื่อที่เป็นโมเดลการเรียนรู้ การที่จะนำเสียงเข้ามาใช้ในสื่อดังกล่าวนี้ จะไม่สามารถนำเครื่องเล่นเสียงที่มีอยู่แล้วมาใช้งานได้ด้วยขนาด และ ลักษณะการใช้งาน เป็นเรื่องยุ่งยากที่จะนำเสียงเข้าไปใช้ในสื่อการเรียนรู้ อาจต้องมีการดัดแปลงหรือปรับแต่ง ซึ่งนักพัฒนาสื่อต้องมีความรู้ทางด้านไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างดี รวมทั้งเครื่องมือและอุปกรณ์เกี่ยวกับเครื่องเล่นเสียงเพื่อการนำมาใช้งานพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยตรงไม่มีขายในท้องตลาด หรือมีแต่การนำมาใช้งานยุ่งยาก มีข้อจำกัดมาก

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสร้างและพัฒนาโมเดลเล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ที่พร้อมใช้งาน เพื่อให้ นักพัฒนาสื่อการเรียนรู้ นำไปใช้งานอย่างสะดวก และนำไปประยุกต์ใช้งานได้หลากหลาย โดยนำเอาเทคโนโลยีเอ็มพีสาม ที่มีให้กันอย่างแพร่หลายมาใช้งาน และไม่จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์มาก ก็สามารถที่จะออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีเสียงบรรยาย เช่น แผนภูมิรูปภาพที่มีเสียงบรรยาย หนังสือที่มีเสียงบรรยายสำหรับเด็ก หรือ ผู้พิการทางสายตา นำไปใช้บรรยายภาพตาม

งานนิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ บอร์ดประชาสัมพันธ์ที่มีเสียงพูด ทำสื่อที่มีเสียงตอบรับอัตโนมัติ หุ่นยนต์พูดได้ หรือนำไปประยุกต์ใช้งานด้านอื่น ๆ

การวิจัยนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นครูที่สอนวิชาวิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดชัยภูมิ ซึ่งครูส่วนใหญ่จะสร้างสื่อการสอนเองและมีข้อจำกัดเรื่องความรู้ทางไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์เพื่อเป็นแนวทางให้นำไปใช้ในการออกแบบสื่อที่มีความน่าดึงดูดใจสำหรับนักเรียน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อสร้างและพัฒนาโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ผ่านการประเมินตามเกณฑ์ร้อยละซึ่งกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ร้อยละ 80 การประเมินแบบอิงเกณฑ์ [4]

3.2 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานโมดูล เล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ มีความพึงพอใจตามเกณฑ์ ในระดับมากขึ้นไป

4. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ลำดับขั้นการออกแบบโมดูล เล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ใช้หลักการออกแบบ ADDIE Model (Seels and Glasgow,1998)อ้างใน ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี [5] เป็นกรอบความคิดในการวิจัย โดย ADDIE Model มีการดำเนินงานดังนี้

1. การวิเคราะห์ (Analysis)
2. การออกแบบ (Design)
3. การสร้างและพัฒนา (Development)
4. การนำขึ้นใช้งาน (Implementation)
5. การประเมินผล (Evaluation / Summative Evaluation)

5. ขอบเขตการวิจัย

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรคือ ครูที่สอนวิชาวิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดชัยภูมิเขต 3 จำนวน 143 โรงเรียน จำนวน 168 คน

2. กลุ่มตัวอย่างคือ ครูที่สอนวิชาวิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดชัยภูมิเขต 3 จำนวน 30 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

5.2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ โมดูลเล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

5.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจากการใช้งานโมดูล เล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

5.3 เนื้อหาวิชา

สำหรับกรวิจัยนี้ ได้พัฒนาและหาคุณภาพโมดูลเล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ระบบสุริยะและพลังงานแสง

5.4 ขอบเขตทางด้านความสามารถของระบบ

โมดูลเล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ มีความสามารถของระบบดังนี้

1. โมดูลเล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ สามารถเล่นไฟล์เสียง เอ็มพีสาม และสามารถแปลงเสียงตามไฟล์เสียงที่ต้องการออกทางลำโพง หรือสามารถต่อเครื่องขยายเสียงได้

2. ผู้ที่นำโมดูลเล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ สามารถนำไฟล์เสียงที่เตรียมไว้ บันทึกลงไมโครเอสดีการ์ด แล้วนำมาเสียบที่ช่องเสียบการ์ด ก็สามารถเล่นเสียงที่ต้องการได้

3. โมดูลเล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ จะแบ่งออกเป็นสามส่วนด้วยกัน คือ ส่วนของอินพุต เพื่อการกดเล่นเสียง ส่วนของตัว โมดูล เป็นตัวประมวลผล และส่วนของ เอาท์พุท นอกจากเสียงแล้ว ยังมีเอาท์พุทสำหรับนำไปต่อหลอดไฟแสดงผลหรือใช้งานอื่น ๆ

6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

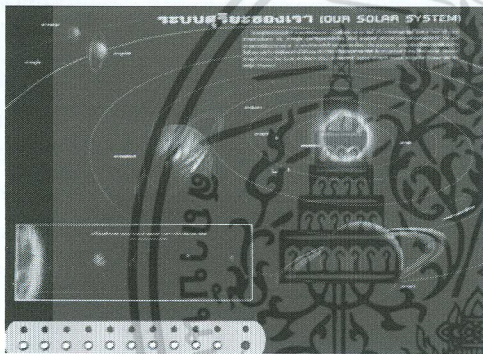
การทำวิจัยเรื่อง โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในการวิจัยขึ้น แบ่งเป็น 4 ประเภทได้แก่

1. โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมา ประกอบด้วย ชุดอินพุต ชุดประมวลผล ชุดเอาท์พุท คู่มือการใช้งาน สายเชื่อมต่อ และ ไมโครเอสดีการ์ด พร้อมนำไปใช้งาน สามารถกดสติช้อินพุทให้เล่นเสียงที่กำหนดและเอาท์พุทแต่ละช่องทำงานพร้อมกับเล่นเสียง เพื่อพัฒนาสร้างเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ ได้



รูปที่ 1 โมดูลเล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

2. สื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นจาก โมดูลเล่นเสียงเอ็มพี สาม ซึ่งเป็นตัวอย่างในการนำ โมดูลเล่นเสียง เอ็มพีสาม มาสร้างเป็นสื่อการเรียนรู้ สร้างเป็นแผนภูมิดวงดาว และระบบสุริยะจักรวาล



รูปที่ 2 สื่อตัวอย่างที่นำโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ สร้างเป็นแผนภูมิดวงดาว และระบบสุริยะจักรวาล

3. แบบประเมินความเหมาะสม โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 6 ท่าน
4. แบบสอบถามวัดความพึงพอใจ โมดูลเล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่าง

7. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการทำเป็นขั้นตอนลำดับ ดังนี้

1. ยื่นคำร้องต่องานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ลาดกระบัง เพื่อออกหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการทำวิจัย
2. นำแบบประเมินโมดูล เล่นเสียงเอ็มพีสามเพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และสื่อตัวอย่าง ที่สร้างเป็นแผนภูมิ ที่มีเสียงบรรยาย ให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน

6 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 3 ท่าน

3. นำแบบสอบถามความพึงพอใจ สำหรับ โมดูล เล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และ แผนภูมิที่มีเสียงบรรยาย ให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นครูอาจารย์ที่สอนวิชาวิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่.4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดชัยภูมิเขต 3 จำนวน 30 คน ทดลองใช้งานโมดูล และ ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ที่ใช้สำหรับประเมิน จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 6 ท่าน ประเมินว่า มีความเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม และต้องแก้ไขอย่างไรบ้าง จากนั้นนำผลการประเมินมาคิดเป็นร้อยละเพื่อหาความเหมาะสม หากมีการประเมินเกินร้อยละ 80 แสดงว่า โมดูลเสียงเล่นเสียงเอ็มพีสาม ผ่านเกณฑ์การประเมิน และเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้งาน โดยมีวิธีการคิดร้อยละคือ คิดจากจำนวนข้อคำถามของแบบประเมิน แบ่งเป็นสามด้าน ด้านการออกแบบ จำนวน 12 ข้อ โครงสร้าง 5 ข้อ และด้านการนำไปใช้งาน 6 ข้อ นำเอาข้อที่ประเมินว่าเหมาะสมมาคิดเป็นร้อยละ จะได้สูตรดังนี้

$$\text{จำนวนร้อยละ} = \frac{(\text{ข้อที่ประเมินเหมาะสม} \times 100)}{\text{จำนวนข้อทั้งหมด}}$$

การหาความพึงพอใจของ โมดูล เล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจ มากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจ มาก
- 3 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจ ปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจ น้อย
- 1 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจ น้อยที่สุด

การแปลความหมายของคะแนน (มีซิมิลีเลขคณิต) จากคะแนนรวมทุกข้อของความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
- ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- ค่าคะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
- ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด [6]

โดยเกณฑ์การหาความพึงพอใจของโมดูล เล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ที่ต้องการต้องอยู่ระดับคะแนนเฉลี่ยมากขึ้นไป การวิเคราะห์หาความพึงพอใจของโมดูล เล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำผลที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ ของเครื่อง โมดูล เล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ มาทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการกำหนดเกณฑ์ของแบบสอบถามความพึงพอใจ ของเครื่อง โมดูล เล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ถ้าค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างมีค่าตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 แสดงว่าโมดูล เล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกัน [7]

9. ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ จากผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ร้อยละ	เกณฑ์
ด้านการออกแบบ	90.1	ผ่าน
ด้านโครงสร้าง	96.6	ผ่าน
ด้านการนำไปใช้งาน	94.3	ผ่าน
การประเมินโดยรวม	93.6	ผ่าน

จากตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพของโมดูล เล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 6 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน และ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 3 ท่าน ผลจากการประเมินพบว่า ความเหมาะสมเฉลี่ย เกินร้อยละ 80 แสดงให้เห็นว่าโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ผ่านเกณฑ์การประเมิน

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการออกแบบ	4.55	0.64	มากที่สุด
ด้านโครงสร้าง	4.52	0.54	มากที่สุด
ด้านการนำไปใช้งาน	4.66	0.51	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.57	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 การประเมินความพึงพอใจของโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างพบว่ากลุ่มตัวอย่างประเมินความพึงพอใจในด้านด้านการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 ด้านโครงสร้างอยู่ในระดับ

มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 การใช้งานอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 และโดยภาพรวมทุกด้านมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ซึ่งแสดงว่าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจสอดคล้องกันในทุกด้าน

10. สรุปผลการวิจัย

โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย ชุดอินพุต ชุดประมวลผล ชุดเอาต์พุต และ ส่วนประกอบต่าง ๆ เพื่อให้นักพัฒนาสื่อสามารถพัฒนาสื่อที่มีเสียงพูดโต้ตอบได้หลายรูปแบบ ซึ่งในส่วนของอินพุตสามารถกำหนดจำนวนสวิตช์เพื่อสั่งให้เล่นเสียงที่ต้องการขณะที่เล่นเสียงนั้นเอาต์พุตซึ่งเป็นรีเลย์จะทำงานตามการเล่นเสียงแต่ละช่องซึ่งสามารถนำไปสั่งให้ปิดหรือเปิดไฟ สั่งงานให้มอเตอร์หมุนหรือ ดัดแปลงใช้ในรูปแบบต่างๆ ได้

ผลการวิจัยครั้งนี้สรุปว่า โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ที่สร้างและพัฒนาได้ผ่านเกณฑ์การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิการประเมินโดยรวมร้อยละ 93.6 จากการศึกษาความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างพบว่า ด้านการออกแบบความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 ด้านโครงสร้างความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 ด้านการใช้งานความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ดีมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.66 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 เมื่อดูในภาพรวมสรุปได้ว่าโมดูลเล่นเสียงเอ็มพี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 มีความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่กำหนดระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

11. อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย โมดูล เล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ในด้านการออกแบบ โครงสร้าง และด้านการนำมาใช้งานผ่านเกณฑ์การประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ ความเหมาะสมโดยภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 93.6 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือเกินร้อยละ 80 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจากการใช้งานโมดูล เล่นเสียง เอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ที่จะไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ ด้านการออกแบบ ด้านโครงสร้าง และด้านการใช้งาน สรุปได้ว่าโมดูลเล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ มีความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่กำหนดระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่า โมดูลเล่นเสียง เอ็ม พี สาม เพื่อการพัฒนาสื่อการ

เรียนรู้ มีคุณภาพเป็นไปตามขั้นตอนการออกแบบระบบการ
สอนของ ADDIE Model ในส่วนของการดำเนินการวิจัย
อาจารย์ผู้ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ร่วมและ ผู้ทรงคุณวุฒิ ช่วยตรวจสอบคุณภาพและความ
เหมาะสม ในภาพรวมมาโดยตลอดขณะดำเนินการวิจัย

ในส่วนของการออกแบบระบบการสอนโดยใช้ ADDIE
Model ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิติภูมิ กาญจนนา [8] ได้
ทำการวิเคราะห์ปัญหาลำดับขั้นตอนการออกแบบเครื่องช่วย
เรียนรู้แป้นพิมพ์ภาษาไทยของเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้
พิการทางสายตา ผลการวิจัยพบว่าคุณภาพโดยรวมอยู่ใน
เกณฑ์ดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.53 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ
0.62 มีคุณภาพตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ
มานะตร์ กอบน้ำเพชร [9] ได้ใช้หลักการของออกแบบของ
ADDIE Model เพื่อวิเคราะห์คุณลักษณะของผู้เรียนที่เป็นผู้
พิการทางสายตาวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนแล้วนำข้อมูลที่ได้
จากการวิเคราะห์มาทำการออกแบบและพัฒนาภาพพจนด้วย
วิธีการพิมพ์ซิลค์สกรีน เพื่อการเรียนรู้พื้นฐาน สำหรับคนตา
บอด ผลการวิจัยพบว่าคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก โดยมี
ค่าเฉลี่ย 4.65 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53 แสดงให้เห็น
ว่าการออกแบบระบบการสอนโดยใช้ ADDIE Model สามารถ
นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

โมดูลเล่นเสียง เอ็ม พี สามเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่
ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถเล่นเสียง
ต่างๆ ตามที่ผู้ที่จะพัฒนาสื่อจะนำไปออกแบบสื่อที่มีเสียง
บรรยาย สอดคล้องกับคำกล่าวของ กิดานันท์ มะลิทอง [3]
สื่อเสียงหรือสื่อโสตเป็นสื่อที่ใช้ใช้ในการสัมผัสโดยการรับฟัง
เพื่อความเข้าใจ การบรรยายด้วยเสียงเพื่อให้ผู้เรียนรับรู้
เนื้อหาบทเรียน การฟังจะเกิดขึ้นเมื่อมีกระบวนการของการได้
ยินและความเข้าใจข้อมูลที่ส่งมา ขณะเดียวกันถ้ามีการฟัง
อย่างตั้งใจจะเป็นการให้ความเอาใจใส่พิจารณาข้อมูลนั้นซึ่งจะ
เป็นสิ่งเร้าให้เกิดการเรียนรู้ การนำสื่อเสียงมาใช้ในการ
ออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้จึงเป็นทางเลือกหนึ่ง
ที่สามารถนำมาใช้ให้เหมาะสมและควรใช้เทคโนโลยีของสื่อเสียง
ให้ตอบสนองกับการออกแบบสื่อการเรียนรู้ด้วยเช่นกัน

โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสามเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัย
ได้สร้างขึ้นเป็นเครื่องมือในการนำไปสร้างสื่อการเรียนรู้ และ
เป็นทางเลือกให้กับผู้สร้างสื่อการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น สอดคล้อง
กับคำกล่าวของ สถาพร ไมตรีจิตร [2] การนำสื่อมาใช้ในการ
เรียนการสอน ซึ่งเป็นกรนำวัสดุ เครื่องมือและวิธีการมา
ประกอบในการถ่ายทอดความรู้และเนื้อหาไปยังผู้เรียน เพื่อให้
ผู้เรียนเกิดความรู้ในสิ่งที่ครูได้ถ่ายทอด รวมไปถึงความเข้าใจ
ตรงตามเนื้อหา นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น
ช่วยประหยัดเวลา ดังนั้นวัสดุและเครื่องมือที่เป็นชุดสำเร็จรูป

จึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างและออกแบบสื่อเพื่อให้สามารถถึง
จุดมุ่งหมายของการผลิตสื่อชิ้นนั้นได้โดยง่าย

จากการดำเนินการวิจัยและผลการวิจัยที่ได้ทั้งหมด สรุป
ได้ว่า โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้
ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น ได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
เหมาะสำหรับการนำไปสร้างและพัฒนาสื่อต่าง ๆ ที่มีการ
บรรยายด้วยเสียง ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

12. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ก่อนนำโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อ
การเรียนรู้ไปใช้งาน ผู้ใช้งานควรศึกษาคู่มือก่อนใช้งานพร้อม
ทั้ง ตรวจสอบข้อจำกัดและ อุปกรณ์ต่าง ๆ ควบคู่ตาม
วัตถุประสงค์ที่จะออกแบบสื่อหรือไม่

1.2 ผู้ออกแบบสื่อต้องเตรียมไฟล์เสียงเอ็มพีสาม ที่
ต้องการสร้างสื่อหากต้องการบันทึกเสียงเองแนะนำให้ใช้
โปรแกรม Sound Forge

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การนำโมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม เพื่อการพัฒนาสื่อ
การเรียนรู้ ไปพัฒนาต่ออื่น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะนี้ ในส่วนของ
ไมโครเอสดี การ์ด ควรออกแบบเป็นแบบ USB หรือใช้ร่วมกับ
ทั้งคู่จะสะดวกกับผู้ใช้จำนวนมาก

2.2 การออกแบบครั้งต่อไปควรให้ผู้ใช้งานต่อสายไฟน้อย
ที่สุด หรือไม่มีการต่อสายเลย ควรมีการศึกษารูปแบบของการ
ออกแบบสื่อเสียง เพื่อสร้างเป็นชุดสำเร็จรูป

2.3 ควรมีการวิจัยต่อไปที่นำ โมดูลเล่นเสียงเอ็มพีสาม
เพื่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ไปพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ใน
รายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- [1] กิดานันท์ มะลิทอง. 2543. เทคโนโลยีการศึกษา
และนวัตกรรม. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- [2] สถาพร ไมตรีจิตร. 2542. สื่อการเรียนการสอน
นวัตกรรมการศึกษา...มาตรฐานอาชีวศึกษา.
กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ.
- [3] กิดานันท์ มะลิทอง. 2544. สื่อการสอนและการ
ฝึกอบรม จากสื่อพื้นฐานถึงสื่อดิจิทัล.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] การวัดผลและประเมินผล: ความหมายและประเภท
สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2556 จาก วัตผลจุดคอม
<http://www.watpon.com/Elearning/mea1.htm>

- [5] ศิริรัตน์ เพ็ชรแสงศรี. 2546. การจัดระบบและการ ออกแบบระบบเทคโนโลยีการสอน และการฝึกอบรม สำหรับการอาชีพและเทคนิคศึกษา. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง. เอกสารอัดสำเนา
- [6] กันต์ อินทวงศ์. 2555. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มี ต่อการจัดบริการและสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการ เรียนการสอนของคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 11(3), น.74-80
- [7] วิเชียร เกตุสิงห์. 2538. ค่าเฉลี่ยกับการแปล ความหมาย: เรื่องง่ายๆ ที่บางครั้งก็พลาดได้. กรุงเทพฯ : วารสาร ข่าวสารการวิจัยการศึกษา.
- [8] กิติภูมิ กาญจนนา. 2548. เครื่องช่วยเรียนรู้แบบพิมพ์ ภาษาไทยของเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับผู้พิการ ทางสายตา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง.
- [9] มาเนตร์ กอนน้ำเพชร. 2546. การพัฒนาภาพนูนโดย วิธีการพิมพ์ซิลค์สกรีน เพื่อการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน สำหรับคนตาบอด. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง.

